Polanie 2

Zanurz się w mroczny świat przodków ...

Podręcznik użytkownika



Polanie

Zanurz się w mroczny świat przodków ...

USER

MDF

Instrukcja obsługi - spis treści

1. Historia

Był rok 698, kiedy w grodzie Polan, jednego z wielu słowiańskich plemion rozrzuconych na pięknych i urodzajnych ziemiach między morzem nazywanym Bałtycja a wysokimi, na wiele setek łokci Górami, Mirko syn księcia wyruszył na wojenną wyprawę. Od wielu już bowiem wiosen sąsiednie ludy naciskały nadgraniczne ziemie Polan ze wszystkich stron, starając się uszczknąć z nich cokolwiek i złupić bogate i żyzne polańskie sioła.

Mirko, odprawiwszy modły przed posągiem wszystkowidzącego Światowida i złożywszy ofiarę z wilczej skóry, ruszył na północ, by oddalić grożące ziomkom niebezpieczeństwo.

Krwawa to była wiosna.Obfite deszcze rozmyły leśne dukty i trakty, rzeki rozlały szeroko, a jeziora pełne były zdradliwej, kotłującej się wody. Taką to wiosną Mirko wiódł swych wojów przez ziemie sąsiadów, aż dotarł do morza. Zgrabił już wiele plemion, spalił wiele zagród, a i łupy uwiózł obfite. Gdziekolwiek się pojawił pierzchali na widok niego bezradni wojowie, pozostawiając na pastwę jego drużyny dobytek i białogłowy. Mirko czerpał obficie z rogu swojej sławy i gnał dalej wzdłuż morza przerażonych wrogów.

Tak zaślepiony swą mocą dotarł aż do potężnego państwa germańskiego, ale na nic nie bacząc w swej dumie parł dalej łupiąc nowego przeciwnika. Już miał wracać w rodzinne strony, szukać pośród bezmiaru germańskiego kraju drogi do swojskiego grodu, gdy spadły pierwsze śniegi. Pojął wtedy Mirko, że gnany siłą swej potęgi zostawił za sobą porę żniw i spadających liści, stając twarzą w twarz z okrutnym mrozem i wichrem. Nie uląkł się jednak, ale rozkazał obóz warowny swym ludziom przygotować, w nim łupy złożyć i tam wspólnie z drużyną przezimować. A zima to była sroga. Wielu towarzyszy pancernych sczezło z zimna i od szalejącego wichru, wielu dosięgła zgnilizna tocząc ich mężne prawice. Mirko trzymał się jednak dzielnie, wysoko nosząc się z głową. To dodawało otuchy zmarzniętym wojom, grzały ich porywające mowy wodza - przetrwali.

Ledwie kra rzekami ruszyła i pierwsze zielone pasemka traw ruszyły w górę, poczęli się zbierać Polanie do powrotu na ziemie swych ojców. Tymczasem rozzuchwaleni sąsiedzi polańskich ziem, jęli żwawiej przygotowywać się do wojny. Zrazu tylko szarpali pozostawione bez opieki wioski, plądrowali podegrodzia, rabując wszystko to co nie bronione za wałami pozostało, potem jednakże mocniej naciskając, co słabsze osady palili, a ludzi w pień wyrzynać musieli - taki to opór stawiali starcy i dzieci wespół z białogłowami.

Gdy Mirko w drogę powrotną wraz z nadejściem wiosny bieżył, pozostawiając za sobą spaloną germańską ziemię, ruszyły poselstwa niemieckie do krwawych mirkowych sąsiadów. Gońcy germańskich plemion, śląc obietnice, wsparte srebrnymi i złotymi podarkami na dobre podjudzili chciwość Bobrzan, Dziadoszan, Trzebowian, Przemyślidów, Kujawian, Łużyczan i wielu innych słowiańskich rodów. Ruszyła więc nawała wrogów na grody Polan, a okrutna to była pora i nie znał litości Krahun, bóg wojowników słowiańskich. Palono wsie i uprawy, mordowano starców i dzieci. Niewielu Polan ostało się straszliwej i krwawej jatce zgotowanej przez chciwych sąsiadów. Tak to działo się owej wiosny, gdy Mirko daleki był jeszcze od widoku rodzinnych stron. Nie miał kto jednak powiadomić go o losie ludu jego, tak straszliwa była zawiść wrogów i tak dzielnie dawali opór Polanie.

A mirkowa drużyna jechała przez dalekie krainy objuczona łupami i radowały się ich serca, że oto spotkają niedługo swoje rodziny i będą mogli odpocząć po trudach wojowania.
Nie mógł jednak nikt zoczyć przednich straży Polan, pozostawionych przed opuszczeniem sioła, a złożonych z młodzieńców, nie chłopców już, ale jeszcze nie mężów. Nigdzie dokoła nie widać było ni żywej duszy, ni martwego nawet ciała. Rozglądał się więc Mirko i niepokój targał jego sercem, nie dał jednak poznać po sobie tego strachu o współplemieńców swoich, by wojowie jego nieświadomością ową spokój ducha zachowali. Prawda była jednak tym bliżej, im ostrzej dręczony niepokojem młody książę poganiał wozy obładowane łupami. Wreszcie jawić się zaczęły widoki znajome, zrazu tylko okolice podobne się wydawały, zapamiętanym drzewem, kamieniem czy strumieniem rwącym. Później już pewność była, że już tylko las przejść trzeba, by znów zasiąść przy rodzinnym ogniu.

Mirko, syn księcia Polan, powraca ze zwycięskiej wyprawy, z tęsknotą wypatrując swojego grodu. Miast jego jednak, zastaje popioły i zgliszcza, uczynione mieczami sąsiednich plemion. Złupione i spalone wioski, wycięci w pień ich mieszkańcy.

Zaślepiony chęcią zemsty Mirko, poprzysięga pomścić swój lud. Odbudowuje osadę, zbiera wojów i snuje plany krwawej rozprawy ...

Tak to rok ów sześćset dziewięćdziesiąty dziewiąty stał się przekleństwem dla młodego księcia. Pomordowane żony i dzieci, ojcowie i matki. Ich kurhany usypane rękami mirkowej drużyny, zdobiły niedźwiedzie pazury i wilcze kły na znak poprzysięgniętej zemsty. Zapamiętały w zemście Mirko nie może czekać na gniew Światowida, musi sam wymierzyć sprawiedliwość. Jak jednak walczyć z tyloma wrogami, gdy nie ma już wsi warownych, nie ma kto przygotować strawy, a niezliczone stada krów zostały wytrzebione, bądź uprowadzone?

Musi zatem mądry książę wpierw drużynę odbudować, gród wzmocnić, a i inwentarz potrzebny do wojowania być musi, więc i stado należy odbudować. Gniew księcia jednak nie osłabnie, ni teraz, ni nigdy, póki wszyscy wrogowie nie będą ukarani za swoje zdradzieckie knowania. Nie będą już mordować bezbronnych, ale stawić muszą czoła dzielnym mirkowym wojom. A oni nie spoczną, aż na wszystkich zemsta będzie dokonana.

W drogę dzielna drużyno!

2. Wymagania sprzętowe

Do poprawnej pracy programu jest wymagane:

- komputer IBM PC lub w 100% zgodny
- procesor 486 lub lepszy
- 586 kB wolnej konwencjonalnej pamięci RAM (dla odtwarzania muzyki i dźwięków) + 2 MB EMS
- dysk twardy
- karta grafiki i monitor VGA
- karta muzyczna zgodna z SoundBlaster
- mysz

Aby program miał dostęp do pamięci rozszerzonej w trybie EMS, konieczne jest wcześniejsze załadowanie odpowiedniego sterownika pamięci - np. EMM386 lub QEMM lub 386Max.

Ponieważ wymagania programu dotyczące pamięci konwencjonalnej są spore, należy przed jego uruchomieniem usunąć wszelkie zbyteczne procesy rezydentne (w tym np. SMARTDRIVE). Najlepiej uruchomić komputer z czystej dyskietki systemowej, zawierającej oprócz plików systemowych również pliki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS z odpowiednią zawartością (zob. dokumentacja systemu operacyjnego).

3. Instalacja

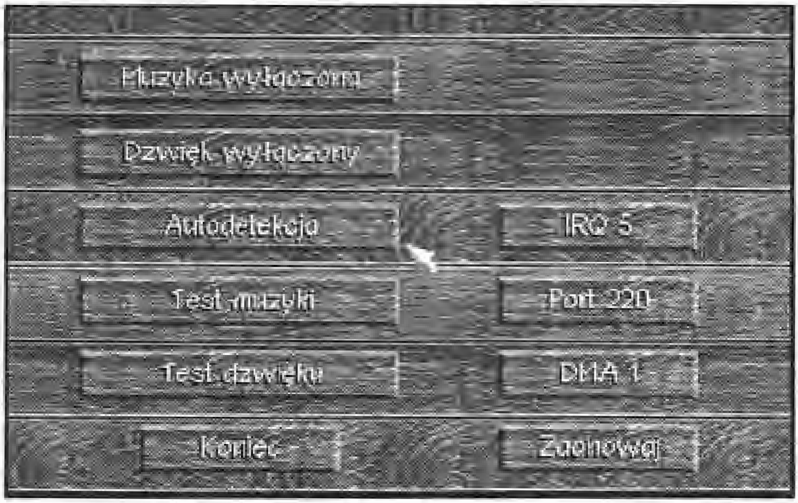
Aby zainstalować grę:

1. umieść pierwszą dyskietkę instalacyjną w napędzie
2. zmień katalog na związany z tym napędem
3. uruchom program INSTALUJ.EXE
4. podaj katalog, do którego ma być skopiowana gra
5. zmieniaj dyskietki instalacyjne zgodnie z komunikatami wyświetlanymi przez program instalacyjny

4. Konfigurowanie gry

Przed uruchomieniem gry należy ją skonfigurować - ustalić parametry obsługiwanej karty dźwiękowej - do czego służy program SETUP.EXE.
Gra obsługuje wszystkie karty muzyczne zgodne ze standardem SoundBlaster.

Po wywołaniu SETUP.EXE, pokazuje się menu, które umożliwia:



- włączenie i wyłączenie muzyki,
- włączenie i wyłączenie efektów dźwiękowych,
- przeprowadzenie autodetekcji karty dźwiękowej,
- przeprowadzenie testu odtwarzania muzyki,
- przeprowadzenie testu odtwarzania dźwięków,
- ręczne ustawienie parametrów karty dźwiękowej.

Polecenie "Autodetekcja" nie działa z niektórymi kartami, co może się skończyć nawet zawieszeniem komputera, dlatego w takich przypadkach konieczne jest ręczne podanie parametrów posiadanej karty muzycznej - numeru przerwania IRQ, kanału DMA oraz adresu, pod którym jest ona widziana.

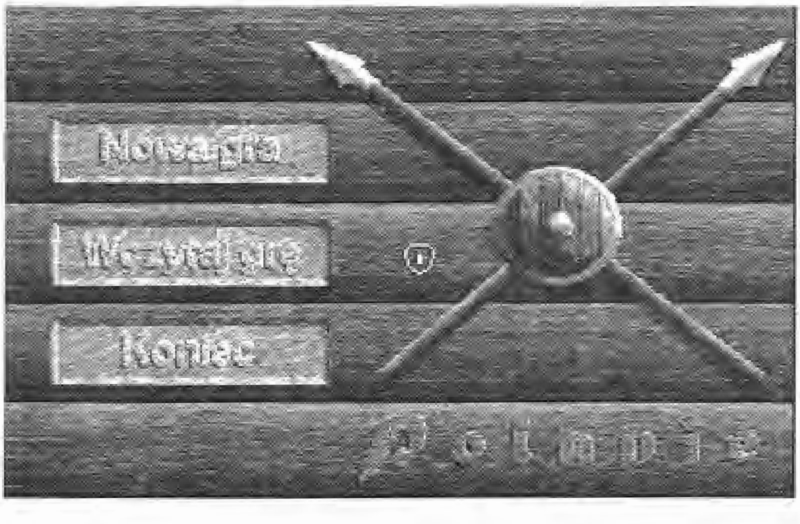
By sprawdzić poprawność ustawień, należy skorzystać z poleceń "Test...".
Jeżeli nie słychać dźwięku lub muzyki, albo występują inne nieprawidłowości, oznacza to wybranie błędnych parametrów karty. Należy je zmienić i spróbować jeszcze raz.

Jeżeli ustawienie parametrów karty jest poprawne, trzeba nagrać je za pomocą polecenia "Zachowaj", a następnie opuścić program konfiguracyjny, naciskając przycisk "Koniec".

5. Uruchamianie gry

Aby uruchomić grę, należy wywołać program POLANIE.EXE.

Po chwili ukazuje się główne menu programu z trzema pozycjami:



- Nowa gra
- Wczytaj grę
- Koniec

5.1 NOWA GRA

Pierwsza opcja umożliwia rozpoczęcie całkowicie nowej wyprawy. Jeżeli uruchomiłeś grę po raz pierwszy, nie masz zapisanych poprzednich misji lub po prostu chcesz rozpocząć wszystko od początku, to wybierz ją.

5.2 ODCZYTANIE STANU GRY

Opcja "Wczytaj grę" pozwala wkroczyć w sam środek bitwy, skorzystać ze zgromadzonych wcześniej zapasów lub spróbować uratować niedobitki swojej wielkiej armii.
Inaczej mówiąc, opcja ta służy do odtwarzania zapisanego wcześniej stanu gry.
Po jej wybraniu pokazuje się lista, z której możesz wybrać interesującą Cię sytuację.
Jeżeli wszystkie pozycje są opisane "Pusty", to musisz rozpocząć "Nową grę".

5.3 WYJŚCIE Z PROGRAMU

Natomiast gdy masz już dość "Polan" i chciałbyś odpocząć minutkę, podziwiając szary krajobraz widoczny z twych okien, to właśnie na takie okazje przewidziano opcję "Koniec".
Nie używać pod żadnym pozorem!

6. Kontrola legalności kopii

Stworzenie każdego programu wymaga czasu i pieniędzy. Napisanie "Polan" zabrało ich autorom kilka ładnych miesięcy, które mogliby poświęcić na inne zajęcia. Oprócz autorów, pracowało wielu innych ludzi - grafików, muzyków, ludzi od składu komputerowego, projektowania, tekstów itd. (nie wspominając o drukarzach). Jeżeli nie zostaną za to w odpowiedni sposób wynagrodzeni, to pewnie nie będzie się im chciało robić kolejnej, jeszcze lepszej gry. A przecież nie chcesz tego, prawda?

Właśnie po to, aby zabezpieczyć ich interesy, wprowadzono w grze test antypiracki, który utrudni nielegalne sprzedawanie jego kopii.
Mamy nadzieję, że Tobie nie sprawi on żadnych kłopotów.

Test polega na podaniu, znajdującego się w instrukcji, słowa-klucza. Masz na to aż 3 (trzy) próby, po których zmarnowaniu program kończy pracę.

7. Główny ekran

Nareszcie można rozpocząć grę.



7.1 PANEL STEROWANIA

Większą część ekranu zajmuje okno, przez które śledzisz przebieg rozgrywki, natomiast po prawej stronie znajduje się panel sterowania zawierający:

- okienko aktualnie aktywnej postaci lub obiektu,
- wskaźnik mleka,
- pasek ikon wydawania poleceń oraz
- dwa przyciski, opisane "Menu" i "Opcje".

7.2 MAPA

W lewym górnym rogu okna rozgrywki może znajdować się mapa (jeżeli została uaktywniona). Widać na niej odkryte tereny, nasze i wrogie zabudowania oraz wszystkich ludzi. Dzięki mapie można szybciej poruszać się po dostępnym obszarze, wystarczy kliknąć myszą w wybranym miejscu.

7.3 OKIENKO POSTACI (OBIEKTU)
Po lewej i prawej stronie okienka aktywnej postaci (obiektu) widać wskaźniki.
Pierwszy z nich (lewy) przedstawia stan zdrowia wybranej postaci lub stan wybranego obiektu (albo zaawansowanie procesu, np. budowy).
Drugi (prawy) - doświadczenie wojownika, magiczną siłę kapłana lub kapłanki, ilość wyprodukowanego przez krowę mleka itd.

7.4 WSKAŹNIK MLEKA
Wskaźnik mleka informuje, jaką ilością tego drogocennego (w grze i w życiu) napoju dysponujesz. Pamiętaj, że Twoje możliwości - budowanie nowych chat, kreowanie nowych ludzi itp. - zależą od ilości posiadanego mleka. Jeżeli go nie masz - nie możesz nic zrobić, dlatego pierwszą czynnością w każdej misji powinno być "wyprodukowanie" co najmniej jednej krowy (jeżeli jest to tylko możliwe).

7.5 PASEK POLECEŃ
Na pasku ikon znajdują się symbole oznaczające polecenia dla postaci lub obiektu. Możesz wydawać polecenia pojedynczej osobie, grupie, zwierzęciu (krowie, niedźwiedziowi) lub budynkowi ("kreacja" człowieka lub krowy, budowanie palisady, drogi, wznoszenie nowego budynku). Dostępne czynności są zależne od ilości posiadanego mleka.

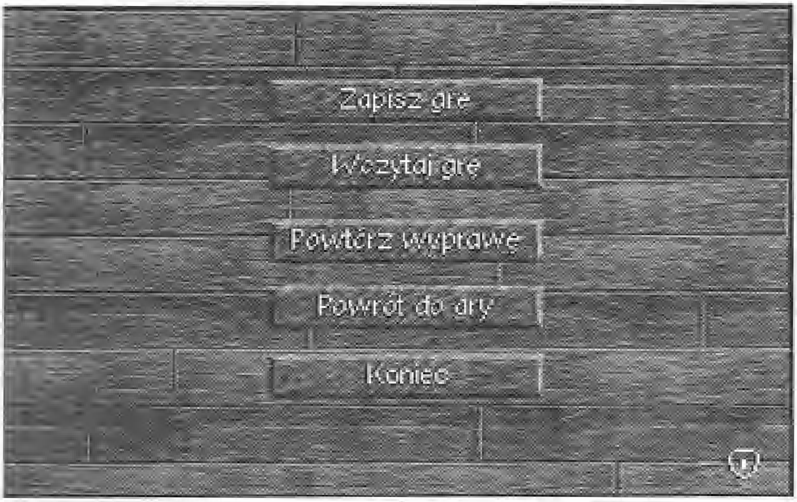
7.6 IKONA MAPY
Ikona mapy jest przełącznikiem pozwalającym pokazywać i chować mapę (widoczną w lewym górnym rogu ekranu). Można również włączyć (wyłączyć) mapę za pomocą klawisza [M].

7.7 MENU I OPCJE
Naciśnięcie "Menu" powoduje przejście do menu wyprawy. Wybranie przycisku "Opcje" pozwala ustawić parametry gry.

8. Menu wyprawy

Menu wyprawy pozwala:

- zapisać stan gry
- odczytać zapisany stan gry
- powtórzyć wyprawę
- powrócić do gry
- zakończyć grę



8.1 ZAPISANIE GRY

Opcja "Zapisz grę" umożliwia zapamiętanie stanu aktualnej gry. jeżeli musisz chwilowo przerwać rozgrywkę, to skorzystaj z niej. Po jej wybraniu pokazuje się lista. Jeżeli jakaś pozycja jest opisana "Pusty", oznacza to, że na niej nie zapisano jeszcze żadnego stanu gry-jest wolna. Najlepiej wybrać taką właśnie pozycję, gdyż pozostałe - opisane inaczej - odnoszą się do wcześniej zapisanych rozgrywek. Wybranie takiej pozycji spowoduje nadpisanie stanu poprzedniego.

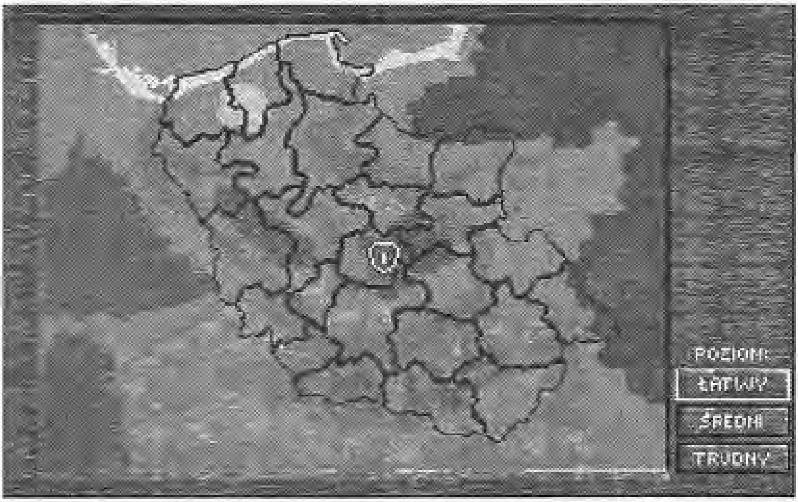
8.2 ODCZYTANIE GRY

Podobnie jak w menu głównym, opcja ta pozwala odczytać stan uprzednio zapisanej gry. Jeżeli wszystkie pozycje na liście opisane są "Pusty", to nie dokonano wcześniej żadnego zapisu.

8.3 POWTÓRZENIE WYPRAWY

Opcja "Powtórz wyprawę" pozwala rozpocząć aktualną misję od początku, zmienić jej stopień trudności (łatwy/średni/trudny) lub rozpocząć inną wyprawę.

Po jej wybraniu ukazuje się mapa.



Poszczególne obszary oznaczają misje. W danej chwili dostępne są obszary o zmieniających się kolorach granic. Nakierowanie kursora na daną krainę i kliknięcie myszą rozpoczyna nową wyprawę. Po prawej stronie znajdują się przyciski, umożliwiające zmianę stopnia trudności.

8.4 POWRÓT DO GRY

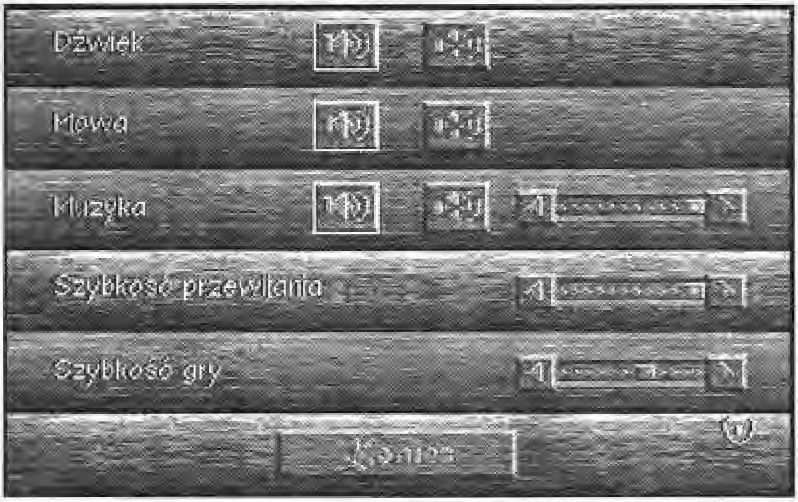
Jeżeli zmieniłeś zdanie i nie chcesz wczytywać nagranego stanu gry, rozpoczynać nowej wyprawy lub po prostu nagrałeś aktualny stan gry i chcesz kontynuować rozgrywkę, wybierz opcję "Powrót do gry".

8.5 KONIEC GRY

Opcja "Koniec" powoduje zakończenie gry.

9. Opcje

Dzięki "Opcjom" możesz ustalić takie parametry gry jak:



- odtwarzanie dźwięków,
- odtwarzanie mowy,
- odgrywanie muzyki,
- szybkość przewijania obszaru,
- szybkość gry.

9.1 DŹWIĘKI, MOWA I MUZYKA
Na prawo od opisów znajdują się po dwie ikony. Wybranie pierwszej powoduje uaktywnienie odtwarzania dźwięków/mowy/muzyki, drugiej - deaktywację.
Jeżeli podczas konfiguracji gry (zob. KONFIGUROWANIE GRY) zrezygnowałeś z możliwośći odtwarzania muzyki lub dźwięków, to nie jest możliwe ich włączenie w menu opcji.

9.2 SZYBKOŚĆ PRZEWIJANIA
Suwak opisany "Szybkość przewijania" pozwala dobrać odpowiadającą Ci prędkość przewijania w okienku rozgrywki. Kiedy na głównym ekranie najedziesz kursorem myszy na brzeg okienka rozgrywki, kursor zmieni swoją postać na strzałkę. Jeżeli przesuniesz myszkę dalej w danym kierunku, spowodujesz przewijanie terenu w okienku. Szybkość tego przewijania możesz regulować za pomocą tej właśnie opcji.

9.3 SZYBKOŚĆ GRY

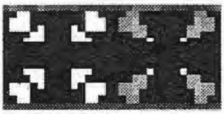
Opcja służy do ustalenia odpowiadającej Ci prędkości gry. Jeżeli myślisz szybciej niż Twoje Pentium Pro 200MHz, potrafisz śledzić bardzo nisko latające krowy i rozmywających się w biegu wojowników, to ustaw tą opcję na max. W przeciwnym przypadku, wybierz coś po środku.

10. Sterowanie

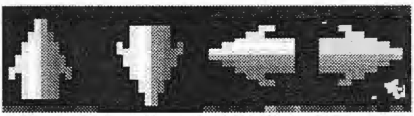
10.1 MYSZ

Wszystkie operacje dostępne w grze można wykonać za pomocą myszy.
Jest ona niezbędna do sterowania rozgrywką.
Klikając myszą:
- wybieramy interesujący nas obiekt,
- wciskamy ikony,
- wskazujemy miejsca, w które ma podążyć nasza drużyna,
- pokazujemy, co należy zrobić - np. budować, remontować, atakować.

Postać kursora zmienia się zależnie od spełnianego zadania. Może to być:



- celownik, kiedy wskazujemy miejsce, w które chcemy się udać; Jeżeli celownik jest czerwony, oznacza to, że w tym miejscu znajduje się przeciwnik, a kliknięcie rozpocznie atak.
- prostokąt o rozmiarach obiektu, gdy tworzymy nowy obiekt (drogę, palisadę, budynek); Jeżeli prostokąt nie jest biały, postawienie obiektu w tym miejscu jest niemożliwe.



- strzałka, pozwalająca przewijać zawartość ekranu rozgrywki;
- postać specjalna (np. piła i młotek, kula ognia, błyskawica), oznaczająca wykonywanie konkretnej czynności.



- znak zakazu, gdy wykonanie polecenia nie jest możliwe.

10.2 GRUPOWANIE

Za pomocą myszy można również grupować postacie (ludzi lub dostępne zwierzęta). Wystarczy w tym celu nacisnąć lewy klawisz myszy i trzymając go, rozciągnąć powstały prostokąt. Po zwolnieniu przycisku, wszystkie postacie i zwierzęta znajdujące się w jego wnętrzu zostaną zgrupowane (otoczone przez szare kwadraty). Od tej chwili można im wydawać wspólne polecenia. Jedna z postaci (ta, która była aktywna przed grupowaniem, obecnie w białym kwadracie), jest dowódcą grupy. To informacje o niej znajdują się w okienku postaci. Śmierć dowódcy powoduje utratę kontroli nad grupą.

10.3 KLAWISZOLOGIA

W czasie trwania gry można regulować jej parametry za pomocą następujących klawiszy:

[M]	- włączenie/wyłączenie mapki
[F1]	- włączenie muzyki
[F2}	- wyłączenie muzyki
[F3]	- zciszenie muzyki
[F4]	- zgłośnienie muzyki
["biały"-]	- zwolnienie przewijania
[=]	- przyspieszenie przewijania
["szary"-]	- zwolnienie tempa gry
["szary"+]	- przyspieszenie tempa gry
[strzałki]	- przesuwanie zawartości ekranu

Powyższe klawisze (oprócz przesuwania zawartości ekranu) są również dostępne w oknie ustawiania opcji programu.

10.4 PRZEWIJANIE EKRANU

W okienku rozgrywki widoczny jest tylko fragment całego terenu, na którym toczy się misja. Aby przenieść się w inne miejsce, należy:

- przesunąć kursor myszki na krawędź okienka rozgrywki. Wciśnięcie dowolnego klawisza myszki w trakcie tej operacji znacznie przyspiesza przewijanie ekranu.
- użyć klawiszy kursora (strzałek)
- wskazać na mapie obszar, do którego chcemy się udać i kliknąć lewym przyciskiem myszy.

10.5 STEROWANIE POSTACIĄ

Aby możliwe było wydawanie poleceń, należy zaznaczyć postać (lub grupę). Zaznaczenia postaci dokonujemy wskazując ją kursorem myszy i wciskając lewy przycisk. Grupowanie zostało opisane w rozdziale GRUPOWANIE. Zaznaczona postać zostaje otoczona białym kwadratem, a w panelu sterowania, po prawej stronie, pojawiają się jej dane oraz możliwe komendy (w postaci ikon):

Ikona	Postać	Opis polecenia
tarcza	każda	Pozostań na zajmowanej pozycji. Postać nie podejmuje pościgu za wrogiem, który wyszedł z zasięgu rażenia.
błękitna sfera	kapłanka	Czar "magiczna tarcza". Przez pewien czas postać jest niewrażliwa na ciosy. Aby użyć tego czaru, postać musi posiadać przynajmniej połowę maksymalnego stanu magicznej energii.
błyskawica	kapłanka	Czar "gromobicie". Wywołuje gwałtowne wyładowania energetyczne we wskazanym miejscu. Aby użyć tego czaru, postać musi posiadać przynajmniej 80% maksymalnego stanu magicznej energii.
ogień	kapłan	Czar "deszcz ognia". Powoduje deszcz ognia we wskazanym miejscu. Aby użyć tego czaru, postać musi posiadać przynajmniej 80% maksymalnego stanu magicznej energii.
dalekie widzenie	kapłan	Czar "dalekiego widzenia". Wywołanie czaru umożliwia jednorazowe zwiększenie pola widzenia. Aby uaktywnić ten czar, kapłan musi mieć co najmniej 25% maksymalnego stanu magicznej energii.

Dodatkowo każdej postaci można wydać rozkaz "Idź" lub "Atakuj". Wystarczy w tym celu wskazać miejsce i nacisnąć prawy przycisk myszy. Jeżeli kursor ma postać białych migających strzałek (biały celownik), to postać uda się we wskazane miejsce. Kiedy kursor jest czerwony (czerwony celownik), oznacza to, że we wskazanym miejscu znajduje się przeciwnik lub obiekt, który można zaatakować. W takim przypadku kliknięcie myszą spowoduje przeprowadzenie ataku.

11. Obiekty

11.1 POSTACIE SPECJALNE

11.1.1 Krowy

Krowy są podstawowym źródłem zasobów każdej wioski i jako takie powinny być traktowane z należytym szacunkiem.

Sterowanie krową odbiega od sterowania pozostałymi postaciami dostępnymi w grze. Krowie można wydać tylko jedno polecenie - "Idź", co ma na celu wskazanie pastwiska lub ucieczkę przed niebezpieczeństwem. Krowa udaje się we wskazane miejsce, i jeśli tylko jest tam trawa, rozpoczyna jej zjadanie.
Najedzona krowa (zobacz wskaźnik po prawej stronie okna postaci), automatycznie powraca do swojej obory (miejsca narodzin), oddaje mleko po czym powtórnie udaje się na pastwisko. Proces ten powtarza się cyklicznie, dopóki nie nastąpi jakieś jego zakłócenie- np. napaść obcych wojowników.
Napadnięta krowa ucieka do obory i ponieważ nie może się schować w jej wnętrzu, blokuje wejście, nie pozwalając przez to innym krowom na oddawanie mleka. W takiej sytuacji należy skierować krowę z powrotem na pastwisko.

Uwagi:
- do jednej obory mogą być przypisane maksymalnie trzy krowy
- wyjedzona przez krowy trawa odrasta, lecz to trochę trwa

11.1.2 Rycerz

Rycerz jest postacią obdarzoną dodatkową cechą - doświadczeniem (wskaźnik po prawej stronie okna postaci). Doświadczenie zdobywa się w walce. Im więcej walk rycerz odbędzie (i przeżyje), tym większe doświadczenie posiada. Zwiększa to jego skuteczność i sprawność w kolejnych pojedynkach. Rycerz posiadający pełne doświadczenie bojowe jest najsilniejszą i przez to najgroźniejszą postacią w grze.

11.1.3 Strzyga

Strzyga jako postać półmagiczna posiada wskaźnik energii magicznej, jednak nie może rzucać czarów. Jej magiczna siła jest za to wykorzystywana do regeneracji, co sprawia, że jest ona stosunkowo trudna do zgładzenia. W połączeniu ze zwinnością i szybkością strzygi, czyni to z niej postać niezwykle niebezpieczną.

11.1.4 Niedźwiedź

W lesie możesz spotkać niedźwiedzie. Zwykle nie są one przyjaźnie do Ciebie nastawione, a ponieważ są niesamowicie silne, pokonanie ich może Ci sprawić kłopoty.
Ale nie martw się - Ty też możesz oswoić niedźwiedzia.

11.2 BUDYNKI

Aby wykonać operację związaną z budynkiem należy go wpierw wskazać. W panelu sterowania ukazuje się wtedy symbol budynku, jego stan oraz możliwe czynności (np. wznoszenie kolejnych budowli, kreowanie nowej postaci), których ilość jest zależna od posiadanych zasobów mleka. Budowanie wymaga posiadania przynajmniej jednego drwala. Jeżeli dysponujemy większą ich liczbą, to możemy znacznie przyspieszyć proces.
Po wyznaczeniu miejsca, na którym ma powstać nowy obiekt, należy wysłać drwala, by wykonał swoją pracę.

Budynki mogą zostać uszkodzone (my też możemy atakować budowle nieprzyjaciela!). W takiej sytuacji lepiej jak najszybciej usunąć powstałe uszkodzenia, do czego również jest niezbędny drwal.

11.2.1 Budynek główny

Budynek główny jest siedzibą Rady Starszych Wioski. To sędziwe grono posiada mądrość niezbędną do wznoszenia innych budowli: obory, chat, świątyni oraz budowania dróg.

11.2.2 Obora

W oborze rodzą się i mieszkają krowy. W jednej oborze mieszczą się trzy sztuki. Obora jest również niezbędna, by powracające z pastwiska krowy miały gdzie oddać mleko.
Chroń więc swoje obory jak własną chatę!

11.2.3 Chata mieszkalna

W chacie mieszkają ludzie z raczej pokojowym nastawieniem - drwal oraz myśliwy. Drwal jest niezbędny do wznoszenia budynków, budowania dróg i palisady. Oczywiście w sytuacji krytycznej możesz użyć mieszkańców chaty mieszkalnej jako wojowników, ale nie licz, że pokonają oni np. rycerza ...
W tej chacie może mieszkać maksymalnie 6 ludzi. Po jej zbudowaniu, możliwe staje się wzniesienie Chaty Wojów.

11.2.4 Chata Wojów

Mieszkają tu ludzie, których rzemiosłem jest wojna - miecznik oraz włócznik. Jeżeli Twojej wiosce grożą częste napady, to ich obecność jest po prostu niezbędna. Nieźli w walce, odpowiednio wyposażeni i wyszkoleni - właśnie tacy, jakich potrzebujesz.
W Chacie Wojów mogą mieszkać maksymalnie 4 osoby. Po jej zbudowaniu, możliwym jest wzniesienie Dworu Rycerza.

11.2.5 Dwór Rycerza

Rycerz to, jak pisałem wcześniej, prawdziwy wirtuoz w swoim fachu. Po odbyciu stosownej ilości walk (najlepiej ze słabszymi), staje się praktycznie niepokonany. Nic nie przebije jego pancerza, a jego miecz to śmiertelna broń. Nawet obcy kapłani wolą nie ryzykować bezpośredniego starcia z tą potężną postacią. Dysponują oni jednak czarami, które działają na wystarczającą odległość, by spalić rycerza, zanim wydobędzie z pochwy swój stalowy miecz ...
Rycerz jest samotnikiem i dlatego mieszka sam. Lepiej nie budować jego dworu koło obory, bo może się obrazić.

11.2.6 Dwór Mocy

Dwór Mocy to niesamowite miejsce, w którym kapłani i kapłanki wszechmogącego, wszechobecnego i wszechwiedzącego boga Światowida, odprawiają swoje tajemne rytuały.

To tam przywołują oni potężne moce, które pozwalają im rzucać czary. To tam młodzi adepci i adeptki poznają tajemnice tego mrocznego kunsztu. To tam przechodzą swą inicjację.
W Dworze Mocy mogą mieszkać trzy osoby.

11.2.7 Świątynia

Dworu Mocy nie należy mylić ze Świątynią, która zawsze jest usytuowana na świeżym powietrzu, by dym ze składanych ofiar (z ludzi także) swobodnie wznosił się ku niebu, ku naszemu wszechmogącemu, wszechobecnemu i wszechwiedzącemu Światowidowi. Miejsce to można poznać po posągach, czaszkach wbitych na palach w suchą ziemię, wiecznie płonących magicznych ogniskach, których nie zgasi żaden deszcz oraz kamiennych ołtarzach, po których systematycznie spływa krew ku czci naszego jedynego boga.

Istnieją dwa rodzaje Świątyń:
- Uzdrowiska - które są niewidoczne, a przebywanie w ich pobliżu powoduje przywrócenie sił postaci (widać jak otacza je błękitna aureola).
- Miejsca Przemiany - oznaczone przez biało-czerwone punkty, w których każda postać, która w nie wkroczy, zostaje zmieniona w postać zależną od typu miejsca.
  Używanie Miejsc Przemiany może mieć duże znaczenie przy rozbudowie swoich sił lub redukcji sił przeciwnika.

11.3 KREOWANIE POSTACI

Nasi kapłani posiedli tajemną moc kreowania ludzi z czarnej wody, mgły i świętego ognia. Ale tylko Światowid jest wszechmogący, dlatego proceder ten jest w pewnym stopniu ograniczony.
Stwarzanie nowych postaci jest uzależnione od dwóch czynników:
- ilości posiadanego mleka oraz
- posiadania wolnych miejsc w odpowiednich budynkach (żółty wskaźnik po prawej stronie okna postaci/obiektu).

Dodatkowo, droga przed budynkiem musi być pusta, aby nowa postać mogła z niego wyjść.

11.4 BUDOWANIE

Zaprawdę wiedza naszych Starych jest zadziwiająca. Korzystając z ich doświadczenia można budować drogi i wznosić nowe budynki, ku chwale Światowida i ku potędze naszego władcy.

11.4.1 Budowa drogi

Droga jest obiektem najprostszym w budowie i wymagającym najmniejszych nakładów mleka. Nie potrzeba do tego także drwali. Wystarczy wybrać odpowiednią ikonę z listy czynności Budynku Głównego i wskazać miejsce. Jeżeli budowa jest dozwolona, kursor ma biały kolor. Budowany odcinek drogi musi się stykać z poprzednio zbudowanym fragmentem.

11.4.2 Palisada

Jeżeli w Twoim grodzie znajduje się Chata Wojów i masz wystarczające zasoby mleka, to warto zabezpieczyć swój gród palisadą. Stanowi ona skuteczną zaporę dla nacierającego przeciwnika, który straci sporo czasu, zanim wyrąbie sobie drogę przez Twoje umocnienia. Jeżeli dodatkowo postawisz za nią łuczników, kapłanki lub kapłanów, to zdobywasz pewność, że Twój wróg przeleje mnóstwo krwi zanim uda mu się wedrzeć do grodu. Dlaczego? Bo wymienione wcześniej postacie potrafią strzelać i rzucać czary zza palisady!!!

Palisadę budujemy podobnie jak drogę. Wybieramy odpowiednią ikonę z listy czynności Chaty Wojów i wskazujemy miejsca, w których palisada ma zostać wzniesiona. Do budowy palisady potrzebni są jednak drwale, których musisz wysłać w miejsce, w którym umieściłeś drewno. Ponadto, jeżeli jakiś odcinek palisady zostanie zniszczony (przez wrogów lub ogień), możesz wydać swoim drwalom polecenie reparacji tego odcinka, co na szczęście nic Cię nie kosztuje.

11.4.3 Wznoszenie budowli

To najtrudniejsza z prac budowlanych. Po pierwsze, musisz mieć budynek, którego mieszkańcy znają się na wznoszeniu budowli. Potrzebny Ci jest chociaż jeden drwal-robotnik oraz odpowiednia (spora) ilość mleka.

Po wybraniu odpowiedniej czynności z listy dostępnej przy danym budynku, wyznaczasz miejsce pod nowy budynek, pamiętając, że musi się ono znajdować przy drodze. O poprawności wybranego miejsca informuje Cię kolor prostokąta - jeżeli jest on biały, to wszystko jest w porządku.

Kiedy już położyłeś fundamenty, wyślij drwala (lub kilku), aby dokończyć budowę.
Im więcej robotników wyślesz do pracy, tym szybciej zakończysz proces.
O jego zaawansowaniu informuje Cię wskaźnik po lewej stronie okna obiektu.

11.4.4 Reparacja

Jeżeli budynek lub palisada uległy uszkodzeniu, powinieneś rozkazać drwalom reparację (ikona z piłą i młotkiem). Naprawa nie kosztuje co prawda nic, jednak zajmuje czas drwali, a przecież mogą być potrzebni gdzie indziej.

12. Porady strategiczne

Przez las możesz sobie wyrąbać drogę. Co prawda nie możesz ścinać młodych drzew (zielonych), ale Twój kapłan jest w stanie je podpalić, a wtedy drwale dokończą sprawę.

Aby wybudować dowolny budynek lub fragment palisady, potrzebujesz mieć przynajmniej jednego drwala. Kiedy Ci go zabiją - koniec. Nawet jeżeli masz Główny Budynek i hektolitry mleka, a nie masz drwali ani Chaty Mieszkalnej z wolnymi miejscami - nie jesteś w stanie nic wybudować. W tym drugim wypadku istnieje na szczęście rozwiązanie - musisz wysłać jednego z mieszkańców chaty na śmierć, a wtedy zwolni się miejsce w chacie i będziesz mógł stworzyć nowego drwala.

Oprócz drwali, do budowy potrzebujesz mleka. Mleko dają oczywiście krowy.
Aby stworzyć krowy, potrzebujesz mieć mleko. Żeby mieć więcej mleka musisz wybudować nową zagrodę. Kwadratura koła, czy co? Nie! Musisz po prostu uważać, by na samym początku misji, kiedy nie masz jeszcze krów i dysponujesz ograniczoną ilością mleka, nie zmarnować go na mniej ważne cele. Jeżeli nie masz obory -zbuduj nową i natychmiast stwórz przynajmniej jedną krowę!

By zabezpieczyć swój gród lub stworzyć warowne stanowisko, zbuduj palisadę (bez możliwości przejścia) i postaw za nią łuczników, kapłanki lub kapłanów (lub wszystko naraz). Twój przeciwnik połamie sobie zęby na takiej zaporze, gdyż nie będzie mógł tak łatwo dosięgnąć Twoich wojowników, a oni będą go kąsać.

Szukaj świętych miejsc. Niemal na każdej planszy ukryte jest przynajmniej jedno święte miejsce, w którym możesz leczyć swoich ludzi lub przemienić ich w potężniejszych wojowników.

13. Pytania i odpowiedzi

P: Mam problem. Co mam zrobić?
O: Przeglądnij spis treści instrukcji obsługi i na jego podstawie sprawdź, czy nie znajdziesz w instrukcji odpowiedzi na swoje pytania. Jeżeli nie, to aby zaoszczędzić swój czas, spróbuj najpierw zapytać się osoby lepiej znającej się na komputerach. Kiedy i to nie pomoże, skontaktuj się listownie, faksem lub telefonicznie z firmą USER. Stosowne informacje znajdują się na początku instrukcji.

P: Dyskietki z programem są uszkodzone. Co mam zrobić?
O: Odeślij je, wraz z wypełnioną kartą rejestracyjną oraz kopią rachunku zakupu, w przeciągu 90 (dziewięćdziesięciu) dni od udokumentowanej daty zakupu, do producenta, którego adres jest podany na początku instrukcji. Po otrzymaniu przesyłki, natychmiast wymienimy wadliwy nośnik i odeślemy Ci dyskietki, byś mógł cieszyć się swoim programem.

P: Gra jest świetna. Mój kolega też by ją chciał mieć. Czy mogę mu ją skopiować?
O: Nie. Gra jest chroniona prawnie na mocy Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Jej nielegalne kopiowanie jest zabronione i podlega odpowiedzialności karnej. Dlaczego tak jest? Przeczytaj rozdział "Kontrola legalności kopii".
Jeżeli Twój kolega naprawdę chce sobie w nią zagrać, to niech pójdzie do sklepu komputerowego lub zamówi ją sobie u producenta - składając telefoniczne, faksowe lub listowne zamówienie.

P: Czy mogę uruchomić "Polan" spod Windows'95?
O: Oczywiście. Możesz to zrobić zarówno w trybie DOS jak i w okienku.

P: Po uruchomieniu gry nie słyszę ani muzyki ani żadnych dźwięków. Dlaczego?
O: Gra będzie poprawnie odtwarzać muzykę oraz dźwięk wyłącznie poprzez kartę muzyczną zgodną w 100% ze standardem SoundBlaster, jeżeli dobrano odpowiednie jej parametry - przerwanie IRQ, kanał DMA oraz adres - za pomocą programu SETUP.EXE. Autodetekcja może nie działać poprawnie na niektórych kartach, co zmusza do ręcznego ustawienia parametrów, czasami "na wyczucie".

P: Po uruchomieniu gra zawiesza się lub resetuje komputer. Co jest grane?
O: Prawdopodobnie parametry karty dźwiękowej (szczególnie kanał DMA) są ustawione niepoprawnie. Uruchom SETUP.EXE i skoryguj ten problem.

P: Gra chodzi na moim komputerze zbyt wolno.
O: Możliwe, że jakiś rezydentny program przeszkadza w prawidłowej pracy programu. Spróbuj usunąć go z pamięci. Jeżeli to nie pomoże, sprawdź czy masz włączone "Turbo". Jeśli dalej nie widzisz poprawy, to musisz zmienić komputer na szybszy.

P: Gra nie działa na moim komputerze poprawnie. Sprawdzałem u kolegi i wszystko było w porządku. O co chodzi?
O: Chyba nie istnieją dwa identyczne komputery kompatybilne (tzn. zgodne) ze standardem IBM PC (który powstał na początku lat 80-tych). Ilość modułów, z których można zbudować taki komputer, jak również różnorodność używanego oprogramowania, pomimo długiej fazy testów, mającej zminimalizować prawdopodobieństwa wystąpienia konfliktu z nietypowym sprzętem lub oprogramowaniem użytkownika, praktycznie uniemożliwiają stworzenie programu, który by prawidłowo pracował na wszystkich maszynach. Niestety nie możemy brać odpowiedzialności za niezgodność konfiguracji hardware'owej i software'owej Twojego komputera ze standardem PC.
Jeżeli jednak prześlesz do nas pełną specyfikację posiadanego sprzętu, wersję używanego systemu operacyjnego oraz wydruki plików konfiguracyjnych (dla DOS - AUTOEXEC.BAT oraz CONFIG.SYS), to zrobimy wszystko co w naszej mocy, aby Ci pomóc.

P: Nie wiem jak zakończyć jedną z misji. Ustawiłem poziom trudności na najłatwiejszy, ale to wciąż nie pomaga. Co robić?
O: Niestety tego typu problemów nie rozwiązujemy. Ze swojej strony możemy jedynie zapewnić, że zakończenie wszystkich zadań jest możliwe (sami to sprawdziliśmy) i zależy wyłącznie od pomysłowości, wytrwałości i sprytu grającego. A czasami pomaga również dokładna lektura prasy komputerowej ...

P: Mam problem, na który nie znajduję odpowiedzi w instrukcji obsługi. Co mam zrobić?
O: Skontaktuj się listownie, faksem lub telefonicznie z firmą USER.
Adres wraz z numerami telefonów znajdują się na początku instrukcji.

Programowanie i koordynacja, instrukcja .... Mirosław Dymek
Drugi programista .... Artur Bidziński
Grafika .... Paweł Chwaleba, Daniel Duplaga
Muzyka .... Marcin Adamowicz
Dźwięk .... Rafał Walczowski
Projekty plansz .... Bartłomiej Piwek
Kodowanie plansz .... Lidia Dutkiewicz
Historia .... Beata Brzuchacz, Andrzej Kwaśniewski
Ilustracja .... Grzegorz Karwala
Nadzór wydawniczy, instrukcja .... Maciej Janiec
Projekt i oprac.graf.obwoluty i materiałów wydawniczych .... Katarzyna J. Markiewicz (AGP)

Specjalne podziękowania dla .... Marek QBA Kubowicz, mgr Krzysztof Kolek, Tomasz Zbroiński

Hurtownia Oprogramowania USER
31-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31, tel/fax (012) 66 88 54, tel. (012) 66 69 22
USER Dział Wydawniczy: skr. poczt. 57, 31-557 Kraków 49

Program wraz z towarzyszącymi mu drukowanymi materiałami jest dostarczany "jako taki", bez jakiegokolwiek zabezpieczenia gwarancyjnego, wyrażonego lub domyślnego. Producent nie może zapewnić poprawności rezultatów uzyskanych za pomocą programu, ich dokładności, odpowiedniości ani wiarygodności. Producent nie może zagwarantować spełniania funkcji oczekiwanych przez użytkownika programu. Wszelkie ryzyko związane z użytkowaniem programu ponosi użytkownik; producent nie bierze odpowiedzialności za wszelkie uszkodzenia wynikłe z używania programu.

Jednocześnie producent zapewnia, że nośnik, na którym znajduje się program, pozostanie wolnym od uszkodzeń materiałowych i mechanicznych przez okres 90 (dziewięćdziesięciu) dni od daty zakupu udokumentowanej odpowiednim rachunkiem, jeżeli zachowano "normalne warunki użytkowania i przechowywania" nośnika. Gwarancja traci ważność w wypadku wystąpienia zdarzeń przypadkowych, nadużyć lub nieprawidłowego użytkowania. Producent jest zobowiązany do wymiany wadliwych materiałów w przeciągu 30(trzydziestu) dni od daty ich otrzymania wraz z dokumentem zakupu i przedłużenia ograniczonej gwarancji o czas trwania operacji wymiany.

Informacje zawarte w dokumentacji mogą ulec zmianie bez podania powodu.



USER

MDF